

科目名	イラストレーション実習3						年度	2026	
英語科目名	Illustration Course 3						学期	前期	
学科・学年	デザイン科 イラストレーション専攻 3年次	必/選	選	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	遠藤 利菜	教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター		

【科目の目的】

最終年次にふさわしいボリュームと内容のデザインの課題を通じて、イラストレーションにおけるコンセプト立案やスケッチ、データ制作、表現力まで総合的に習得する。

【科目の概要】

さまざまなメディアに合わせたイラストレーションを制作します。

【到達目標】

この科目では以下のことを目標としている。①各々の独自性を生かしたイメージを、ひとつの作品として表現すること。②イラストレーションの制作において模索・探求し表現の幅を広げること。③デザインの現場での実践を意識し、教員・学生間でコミュニケーションをとりながら制作できること。④提出期限を厳守し、完成した作品について明確に説明できること。

【授業の注意点】

制作のスケジューリング、制作相談における教員・学生間のコミュニケーション、イラストレーションやデザインの実作業、などすべてのプロセスを重視する。完成度の高い作品制作を目指し、各自で授業の事前準備や事後のフォローなどを意識して取り組むことを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は課題提出とプレゼンテーションの実施ならびに評価を受けることができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	要望に応える制作技術を理解し、十分に活用して丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、丁寧に制作している	要望に応える制作技術を理解し、制作している	要望に応える制作技術を理解しているが、形として不十分	要望に応える制作技術の理解が不足している
到達目標 B	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った効果的な表現ができる	課題条件に合わせ、論理的思考に沿った表現ができる	課題条件に合わせた思考と表現ができる	課題条件に合わせた思考はしているが表現が不十分	課題条件の理解が不足し、思考と表現が不十分
到達目標 C	多くのアイデアをもとに、リサーチや内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、リサーチやデザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに、デザイン内容の検証、修正ができる	アイデアをもとに制作はできるが、デザイン内容の修正が不十分	アイデア、デザイン内容の検証、修正が不十分
到達目標 D	制作時間を考えて内容を工夫し、スケジュール管理と課題提出ができる	制作時間と提出期日を考えてスケジュール管理と課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができる	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない時がある	提出期日を考えて締め切りに合わせて課題提出ができない
到達目標 E	主体的に授業参加し、自分の作品を言語化して丁寧に説明できる	休まず授業参加し、自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができる	自分の作品を言語化して説明することができない時がある	自分の作品を言語化して説明することができない

【教科書】

参考作品・参考資料等は、授業中に配布、掲示する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

課題完成度60% 提出課題の完成度を評価する。
スケジュール管理15% 制作の計画性と過程を評価する。
相談検証15% 制作過程で適切なディレクション受答ができたか評価する。
プレゼン10% 制作物の発表方法、内容について評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		イラストレーション実習 3			年度	2026
英語表記		Illustration Course 3			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	課題①オリエン	授業内容について理解する	1 授業の流れの確認	学習目標を立てることができる	2	
2	課題①	ラフスケッチ	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	アイデアラフスケッチができる		
3	課題①	イラスト制作	1 描画	アイデアラフを元にイラストが描ける	2	
4	課題①	デザイン（1）	1 描画	計画に沿ってイラストが描ける	2	
			2 デザインレイアウト	アイデアに基づいたレイアウトができる		
5	課題①	デザイン（2）	1 描画	計画に沿ってイラストが描ける	2	
			2 デザインレイアウト	アイデアに基づいたレイアウトができる		
6	課題①	出力と検証	1 プリントアウト	出力をもとに検証し、改善できる	2	
7	課題①	プレゼンテーション	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		
8	課題②	オリエンテーションと課題ラフスケッチ	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	アイデアラフスケッチができる		
9	課題②	ラフスケッチ	1 情報収集	テーマに関する情報を収集できる	2	
			2 ラフスケッチ	アイデアラフスケッチができる		
10	課題②	イラスト制作	1 描画	アイデアラフを元にイラストが描ける	2	
11	課題②	デザイン（1）	1 描画	計画に沿ってイラストが描ける	2	
			2 デザインレイアウト	アイデアに基づいたレイアウトができる		
12	課題②	デザイン（2）	1 描画	計画に沿ってイラストが描ける	2	
			2 デザインレイアウト	アイデアに基づいたレイアウトができる		
13	課題②	出力と検証	1 プリントアウト	出力をもとに検証し、改善できる	2	
14	課題②	他メディアへの展開	1 デザイン計画	デジタルメディアでの展開方法を企画できる	2	
15	プレゼンテーション	プレゼンテーションまとめ	1 プレゼンテーション	自分の作品を説明できる	2	
			2 提出	期限内に提出する		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等